NOUVEAU : LE MAG + UNE PLAQUE MÉTAL

OFFICIEL

Strange

COLLECTOR N°1

BATMAN
The Dark Night

DC COMICS
The New 52 !

JEU VIDÉO
Batman : Arkham City

RENOUVEAU
The Amazing Spider-Man

LE GRAND RASSEMBLEMENT

AVENGERS

L'ENCYCLOPÉDIE MARVEL

ÉDITION 2012

Le guide le plus complet sur l'univers Marvel jamais publié en un seul volume !

GRAND FORMAT
JAQUETTE
400 PAGES · 55 EUROS

semic ARCHIVES

En vente en librairie

TM ET © 2012 Marvel & Subs

ÉDITO Strange
COLLECTOR N°1

Au cinéma, en jeu vidéo, dans les librairies, les héros de comics envahissent nos écrans, les pages des magazines et les bandes dessinées. Les Avengers font le plus gros carton au cinéma de l'année.
Arkham City est l'un des tout meilleurs jeux de ces douze derniers mois.
Aucun doute, les super-héros sont de retour !
Ne manquait plus que leur compagnon de toujours : Strange !
C'est chose faite aujourd'hui avec ce nouveau numéro entièrement consacré à l'univers des super-héros.

… Les *Avengers* passent du comic book au grand écran et font un carton **[4]**. Christopher Nolan clôt sa trilogie *The Dark Knight*. Dans la droite ligne de celui de Miller ? **[8]**. Big bang chez DC Comics, l'éditeur mythique refonde son univers. Avec leur New 52, Batman, Superman, la JLA recommencent au n° 1 **[12]**. Arkham City, virtuosité graphique, plastique et ludique. Arkham, comme vous ne l'avez jamais vue **[14]**. Peter Parker mordu par une araignée radioactive, la mort d'oncle Ben, une nouvelle genèse avec *The Amazing Spider-Man* **[16]**.

AVEC CE NUMÉRO, 1 PLAQUE MÉTAL OFFICIELLE MARVEL

TM & © 2012 Marvel et Subs

FORMAT 17 X 26 CM

FORMAT 17 X 26 CM

Strange Collector N°1 • Édité par les Éditions de Tournon - 45, rue Broca 75005 Paris - Tel : 01 43 36 32 00 - Fax : 01 43 36 60 87 • Directeur de la publication : Henri-Claude Prigent • Secrétaire générale : Dominique Hascoët • Rédacteur en chef : Jérôme Murtineau • Rédacteurs : Thomas Debelle, Philippe Touboul, Hervant Lepeytre, Yann Beltoir • Rédacteur graphique : Hervé Graizon • Secrétaire de rédaction : Sophie Prétot • Correctrice : Leila Ball • Avec la participation de Semic Distribution • Diffusion : MLP • Dépôt légal à parution • ISSN : en cours. • Commission paritaire : en cours • Imprimé par Baccia (Italie).

Les plaques métal Spider-Man et Avengers TM et © 2012 Marvel et Subs.
Crédits images : Le film Avengers est TM et © 2012 Marvel et Subs. Tous les personnages Marvel sont TM et © 2012 Marvel et Subs. Les films Batman © Warner Bros. Pictures presents, in association with Legendary Pictures, a Syncopy Production, a Film by Christopher Nolan, «The Dark Knight Rises ». Opening in theatres and IMAX, the film will be distributed worldwide by Warner Bros. Pictures, a Warner Bros. Entertainment Company. « Le film The Amazing Spider-Man © 2012 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved. Batman © 2012 DC Comics. All related characters and elements are trademarks of and © DC Comics. Le jeu Batman : Arkham City © Warner Bros. Interactive Entertainment.

Crédit photo : Marvel Comics, Marvel Studios, Warner Bros Pictures, Warner Bros. Interactive Entertainment, DC Comics, Sony Pictures Releasing France, Sony Pictures Entertainment, Columbia Pictures.

LE GRAND RASSEMBLEMENT

AVENGERS

Avengers fut LE plus gros carton cinématographique de l'année 2012 ! Pourtant le pari était loin d'être gagné, même si les films consacrés à chaque personnage furent de francs succès. À l'arrivée, _Avengers_ brille par son intelligence, l'équilibre parfait entre les personnages, la qualité de sa réalisation et le plaisir qu'il procure.

Le film Avengers *combine le meilleur de tous les héros qu'il met en scène, tout en préservant la spécificité de chacun.*

Le film est entré dans l'histoire du cinéma en se hissant à la 3e place du classement des films les plus rentables derrière *Avatar* et *Titanic*. Ce projet cinématographique collégial réunissant des super-héros, dont certains sont méconnus du grand public, pouvait sembler un peu fou lorsqu'il fut évoqué en 2008 durant le tournage d'*Iron Man*. « *J'ai réalisé qu'en plus d'Iron Man et de Hulk, les personnages de Thor, Captain America, la Veuve Noire ou encore Œil-de-Faucon faisaient partie du même comics, soit The Avengers*, explique le producteur du film, Kevin Feige. *Restait à savoir si nous tenions là une vraie bonne idée ou une catastrophe annoncée.* » Aujourd'hui, il est facile de savoir si un projet a de bonnes chances de connaître un certain succès : il suffit de faire appel au célèbre « buzz internet » qui permet de voir comment les fans et spectateurs potentiels réagissent à l'annonce d'un projet. C'est ainsi que la décision est prise de faire intervenir Nick Fury dans *Iron Man*.

MACHINE À RÊVES

Si les membres des Avengers sont des icônes pour tous les amateurs de comics, le commun des mortels est loin de pouvoir mettre un nom sur chacun des visages. Seul Hulk profite d'une certaine notoriété au-delà des frontières du comics, héritage de la série télévisée produite à la fin des années 70. Partant de ce constat, il semblait très risqué de se lancer tout de suite dans un film *Avengers*, ce qui revenait à n'intéresser que les fans des personnages : « *Nous avons décidé de présenter au grand public un super-héros à la fois, car il était crucial d'introduire d'abord tous les personnages avant de les rassembler dans un même film*, poursuit Kevin Feige. *Pour Thor et Captain America : First Avenger, nous avons aussi engagé des réalisateurs ouverts à l'idée de jouer la même partition. Il fallait avoir une grande confiance dans la direction que nous prenions car le public n'avait pas encore fait la connaissance de deux des quatre personnages principaux.*

L'une des pièces majeures du puzzle était de présenter à la fois Thor et Captain America à travers leurs histoires d'origine, avec un début et une fin qui serviraient de transitions parfaites pour la trame narrative d'Avengers. » Pour autant, *Avengers* représentait un immense défi scénaristique puisqu'il devait pouvoir se découvrir sans avoir vu les autres films, avec une histoire qui se tienne indépendamment des autres, comportant son propre début et sa fin. Bref, le film devait se suffire à lui-même, tout en s'intégrant dans les autres films et en faisant intervenir les héros des films en question : amateurs de facilité, passez votre chemin !

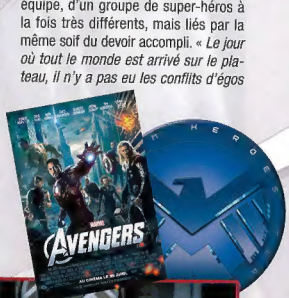
L'HOMME DE LA SITUATION

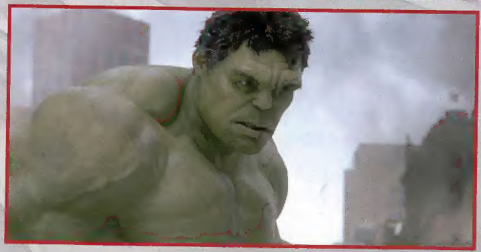
Très vite, la production prend conscience qu'il faut mettre le film dans les mains d'un homme rompu à toutes les techniques de combat narratives, et à même de gérer l'énorme paquebot *Avengers*. C'est sur Joss Whedon, créateur de la série *Buffy contre les vampires*, que se porte le choix, en raison de sa capacité à écrire le scénario, à le mettre en scène, et à tenir la barre d'une production d'envergure. « *Joss Whedon a le génie de prendre en compte tous les éléments et de trouver un juste équilibre, afin que les personnages ne soient pas sacrifiés sur l'autel du grand spectacle et des effets visuels*, ajoute Kevin Feige. *Nous voulions que le film soit impressionnant par ses décors et son action, mais il ne fallait pas que le ton et l'humour soient noyés par des images spectaculaires. Nous voulions que la dynamique des rapports humains soit au cœur du film et, à notre avis, Joss était idéal pour approfondir les personnages autant que l'action du film.* »

L'histoire retenue par Whedon est un « classique » des Avengers, à savoir une menace planétaire, incarnée ici par Loki (Tom Hiddleston), que seule l'union des plus grands héros peut endiguer. Ainsi, nous retrouvons autour de Nick Fury (Samuel L. Jackson), Iron Man (Robert Downey Jr.), Hulk (Mark Ruffalo), Thor (Chris Hemsworth), Captain America (Chris Evans), Hawkeye (Jeremy Renner) et Black Widow (Scarlett Johansson).

TOUS POUR UN

Avengers rassemblait donc à la fois des personnages emblématiques, et des comédiens chevronnés dont les égos pouvaient se télescoper au point de rendre le film difficile à voir et à défendre. Mais le studio avait conscienciesement balisé le chemin, et tout le monde savait qu'une fois rassemblés, il ne serait plus uniquement question d'Iron Man ou de Thor, mais « des Avengers », d'une équipe, d'un groupe de super-héros à la fois très différents, mais liés par la même soif du devoir accompli. « *Le jour où tout le monde est arrivé sur le plateau, il n'y a pas eu les conflits d'égos*





ou les rivalités tant redoutées entre les acteurs, qui auraient nui au tournage, se souvient Joss Whedon. *Tous ont eu une attitude très positive, pas seulement envers le projet, mais aussi entre eux. Les conflits entre les Avengers ne sont que du cinéma. Les acteurs étaient très soudés et s'entraidaient vraiment. J'ai pu passer du temps avec les acteurs au moment de l'écriture et je pense qu'ils savaient que je partais de zéro. Je suis allé voir chacun d'eux en leur dévoilant mes idées et mes attentes sur leur façon de jouer. Je leur ai demandé s'il y avait quelque chose de particulier qui les gênait, ou dont ils avaient envie ou besoin pour leur personnage. Tous ont été consultés et amenés à participer, et la collaboration s'est construite dès le départ. Je crois que cela a contribué à partir sur de bonnes bases. Je savais exactement ce que je voulais lorsque j'ai commencé, mais les acteurs étaient aussi conscients que leurs apports seraient pris en compte.* »

Au final, et malgré l'ampleur du projet, *Avengers* est une sorte de grand huit ébouriffant qui combine le meilleur de tous les héros qu'il met en scène, tout en préservant la spécificité de chacun. Immense succès en salles, un second volet est d'ores et déjà en préparation pour une sortie prévue au printemps 2015. D'ici là, Iron Man, Captain America et Thor auront droit à de nouveaux films indépendants qui permettront d'explorer un peu plus leurs univers respectifs. En outre, maintenant que le film héroïque de groupe semble galvaniser les foules, Marvel prépare un film inspiré de sa série *Les Gardiens de la Galaxie,* attendu pour 2014, tandis que DC Comics laisse planer le doute quant à une possible adaptation de sa *Justice League of America* qui pourrait réunir Batman, Superman, Flash ou encore Wonder Woman. Du côté du producteur Kevin Feige, on refuse de commenter tous ces projets, la franchise *Avengers* ayant encore de beaux jours devant elle : « *Nous avons réuni des acteurs extrêmement talentueux parce que nous voulions rendre les personnages les plus authentiques possible. L'important dans l'univers Marvel est que l'action se déroule dans le monde réel et non pas dans un Metropolis de fiction. Nous avons eu raison de faire des choix un peu à contre-courant en trouvant le bon acteur pour chaque rôle, qu'il ait déjà joué ou pas dans ce type de film, et notre récompense est sur l'écran.* » ◆

LES AVE

THOR!
ANT MAN!
HULK!
IRON MAN!
THE AVENGERS
EARTH'S MIGHTIEST SUPER-HEROES!
CAN THE COMBINED POWERS OF THE AVENGERS DEFEAT THE EVIL SKILLS OF LOKI, GOD OF EVIL?
THE AVENGERS ASSEMBLE!
SUPER-HEROES! SUPER-VILLAINS! SUPER-THRILLS! ALL IN THE FAMOUS PAGES OF MARVEL MAGAZINES!

Surfant sur le succès de la Ligue de Justice d'Amérique (ou *JLA* en VO) initiée en 1960 par DC Comics, Marvel ne récupère la balle au bond qu'en 1963 afin de lancer une initiative similaire avec *Avengers*.

Le comics *Avengers* voit le jour en septembre 1963 sous la plume de Stan Lee et Jack Kirby. Les membres initiaux de l'équipe sont l'Homme-Fourmi, la Guêpe, Thor, Iron Man et Hulk. Après quatre numéros, ils sont rejoints par Captain America qui sera considéré comme un des membres fondateurs. La première aventure des Avengers, qui inspira celle du film *Avengers*, se concentre sur Loki qui, désireux de se venger de son demi-frère Thor, abuse du pauvre Hulk qu'il pousse à détruire une voie ferrée. Dans le même temps, il s'arrange pour faire intervenir Thor afin qu'il affronte Hulk et périsse sous ses coups. Mais l'Homme-Fourmi, la Guêpe et Iron Man se joignent au combat. Après avoir réglé le malentendu, les héros décident de s'unir contre Loki qui essuie une défaite cuisante. Au terme de la bataille, l'Homme-Fourmi propose

NGERS, HÉROS DE PAPIER

à tous de former une équipe que la Guêpe baptise les Avengers *« pour le côté dramatique du nom ! »*. Mais très vite, la série se heurte à une réalité propre à la conception des personnages selon Marvel, qui veut que chacun profite d'une personnalité et de problèmes spécifiques, à même d'en faire des héros uniques auquel le lecteur peut s'identifier. Pour éviter que les stars de la Marvel ne se retrouvent à courir sur tous les fronts, de nombreux super-héros secondaires volent le jour afin de venir grossir les rangs des Avengers, et remplacer au besoin les têtes d'affiche.

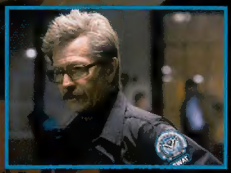
Les années 80 seront celles des grands bouleversements avec la création des Avengers de la côte Ouest en 1984, une seconde équipe d'Avengers rassemblant Œil-de-Faucon, Oiseau Moqueur, Tigra, Iron Man et Wonder Man. Malgré une existence chaotique, la série connait 102 numéros publiés entre 1985 et 1994. Les années 90 sont marquées par l'empreinte de John Byrne qui reprend en main les titres *Avengers* pour leur donner plus d'unité et de consistance. C'est ainsi que les deux équipes sont à nouveau rassemblées, mais avec des bases d'opération différentes. La fin de la décennie est plus compliquée, tant au niveau des séries que du marché des comics qui connait une grave crise. Les titres mettant en scène les Avengers peinent à convaincre (*Force Works, Avengers : The Crossing & Timeslide, Onslaught*), et certains choix éditoriaux restent discutables, d'autant qu'ils auront tendance à se répéter durant les années 2000 (*Heroes Reborn, Avengers Disassembled*).

En 2010, Marvel souhaite inaugurer la décennie avec l'envie de plaire. C'est ainsi que *The Heroic Age* ambitionne de revenir aux fondamentaux des Avengers, avec des héros moins torturés, des personnages charismatiques auxquels s'identifier, et des aventures explosives mais moins complexes dans leurs développements.

LA TRILOGIE DE CHRISTOPHER NOLAN

THE DARK KNIGHT

Avec *The Dark Knight Rises*, Christopher Nolan vient d'offrir un final explosif à sa trilogie consacrée à Batman. Retour sur ces films de super-héros d'un nouveau genre.



En 2005, Christopher Nolan opère sur Batman ce que l'on appelle dans l'industrie du cinéma, un reboot. Le principe est simple : « On prend les mêmes et on recommence ». Plutôt que de continuer une série à succès, on revisite le concept. Cela permet de faire de nouveaux choix artistiques et de redémarrer l'histoire au départ. La pression est importante ; il faut faire mieux que ses prédécesseurs. On est parfois aidé par le fait, comme c'est le cas pour Batman, que la série a été arrêtée parce qu'elle commençait sérieusement à laisser désirer sur la qualité. Il n'en demeure pas moins que le *Batman* de Tim Burton sorti en 1989, avec Mickael Keaton dans le rôle de Batman et un Jack Nicholson mémorable dans le rôle du Joker, a complètement redéfini le genre du film de super-héros. Nolan se devait de nous séduire au moins autant. Ce qu'il fit.

BATMAN BEGINS (2005)

Nolan choisit pour son film un ton beaucoup plus réaliste et plus sombre que Tim Burton. *Batman Begins* démarre sur une idée simple. Bruce Wayne n'est qu'un être humain. Il intervient la nuit, il est furtif, il se bat au corps à corps ou en lançant des shurikens et disparaît sans laisser de traces : c'est donc un ninja !

L'essentiel du film vise à raconter comment un jeune et riche orphelin américain devient ce ninja. Nolan s'attache à expliquer la naissance de tous les aspects du personnage en essayant de gagner en réalisme par rapport aux précédents *Batman*. Ses talents de ninja lui viennent d'un entraînement dans un monastère. La « Batcave » est un ancien réseau souterrain datant de la guerre civile. Elle est à peine aménagée. Les gadgets sont des prototypes abandonnés de la division armement de Wayne Entreprise. Cette explication, en particulier, est beaucoup plus intéressante que l'usuel, « il est riche, il peut donc faire fabriquer tous les gadgets qu'il veut ». Elle a aussi l'avantage de justifier d'excellents nouveaux

« Je suis un agent du chaos. Et tu sais ce qu'il y a de formidable avec le chaos ? Il ne fait aucun favoritisme. » Le Joker

designs, notamment celui de la Batmobile, à mi-chemin entre la voiture et le tank. Enfin, et c'est l'un des tours de force du film, Nolan parvient à justifier le choix du costume de chauve-souris en le présentant comme un artifice pour instiller la peur chez les gangsters de Gotham.
L'ambition de réalisme le pousse également à minimiser l'imagerie par ordinateur au profit de cascades réelles et de maquettes à grande échelles.
Ce nouveau parti pris fonctionne à merveille et permet à *Batman Begins* d'éclipser l'aura de ses prédécesseurs. Le film est un énorme succès critique et au box-office. ◆

THE DARK KNIGHT (2008)

The Dark Knight démarre sur une idée simple. Bruce Wayne est jeune, beau et milliardaire. Il a la belle vie. Malgré cela, il parcourt la ville de nuit déguisé en chauve-souris pour se battre avec des gangsters : c'est donc un malade mental !
L'essentiel du film vise à mettre Bruce Wayne (et le spectateur) face à cette évidence. Et pour cela, Christopher Nolan et son frère Jonathan - qui coécrit le film - ont inventé un Joker colossal de perversité et de folie. La performance mémorable de Heath Ledger dans ce rôle est l'un des atouts majeurs de *The Dark Knight*.
L'idée que Batman est un malade mental qui, du coup, fascine et attire à Gotham City d'autres malades mentaux, est une belle trouvaille. Après avoir justifié le costume de chauve-souris, Nolan justifie les super-vilains au look grotesque. Il crée aussi un questionnement sur la légitimité de l'action de Bruce Wayne.
C'est du pain béni pour le Joker. En effet, son ambition n'est pas de tuer Batman ou de s'enrichir mais de prendre plaisir à torturer les gens en les mettant face à leurs contradictions et leurs limites. Lors de violentes et perverses mises en scène, il force les protagonistes à se poser les questions qui dérangent. Si Batman attire des criminels dérangés, son influence n'est-elle pas néfaste ? Le remède est-il pire que le mal ? Si Batman est un malade mental, alors la fascination que Gotham City a pour lui n'est-elle pas alarmante ? Comment abandonner ainsi la justice à un fou sur lequel ne s'exerce aucun contrôle ? Le Joker n'épargne personne : les hommes de loi, les barons de la pègre, les civils, les corrompus. Il est le parfait agent du chaos.
Si le premier opus posait les bases réalistes et modernes de la saga, ce second donne la pleine ampleur de la noirceur de son univers. Une noirceur qui fait de *The Dark Knight*, le film le plus proche du comics de Frank Miller.
Le succès est colossal. Les recettes s'élèvent à 1 milliard de dollars dans le monde et le film reçoit deux oscars. ◆

THE DARK KNIGHT RETURNS, LE COMICS (1986)

The Dark Knights Returns est, avec _Sin City_ et _300_ (tous deux déjà adaptés au cinéma), l'un des piliers de l'œuvre de Frank Miller. Il réalise un tour de force en nous présentant Batman sous un nouveau visage : âgé et désabusé, reprenant son rôle de justicier malgré l'interdit d'un état en pleine décadence. Tout en conservant les éléments de base du personnage, il transforme ce héros évoluant dans un monde de gags et gadgets, en un héros sombre et moderne. Une œuvre majeure d'un auteur mondialement admiré.

Batman par Frank Miller.

THE DARK KNIGHT RISES (2012)

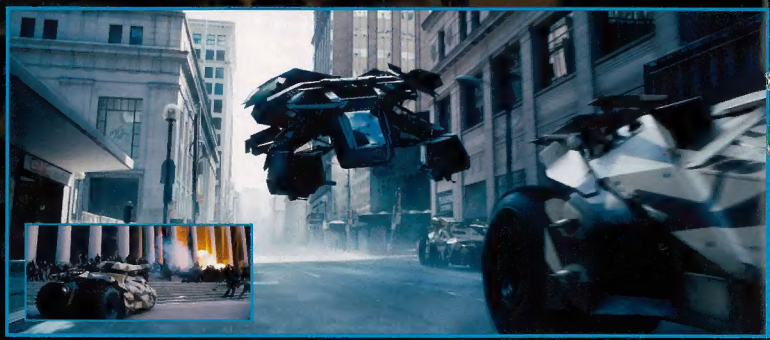
The Dark Knight Rises semble démarrer sur une idée simple : Bruce Wayne est un milliardaire. C'est donc un salaud de riche. Il fait partie des 1%. Nolan veut-il faire écho aux thèmes du mouvement Occupy Wall Street ?

Le nouvel ennemi s'appelle Bane. C'est un impressionnant personnage de mercenaire aux allures de catcheur mais avec une délicieuse diction de Lord anglais. Il s'acharne à ruiner Bruce Wayne tout en développant l'image d'un révolutionnaire animé par de grands projets, façon Che Guevara. Pendant que son plan avance, on retrouve Bruce en train de danser lors d'une soirée de gala avec la délicieuse Selina Kyle, alias Catwoman, alias l'actrice Anne Hathaway. Celle-ci lui glisse à l'oreille : « Une tempête s'approche, M.Wayne. Et quand elle sera là, vous vous demanderez comment vous autres avez pu mener une vie si faste en laissant si peu pour le reste d'entre nous. » Nolan semble à nouveau brouiller les cartes en mettant en avant les contradictions de ses héros et en justifiant l'action de ses super-vilains.

Mais toute cette préparation est inexplicablement mise au placard pour nous ramener à un affrontement banal entre le gentil et le méchant. Bane est progressivement relégué à un rôle secondaire et disparaît d'une mort aussi rapide que bâclée, indigne d'un aussi bon personnage. L'intrigue, au lieu de s'étoffer, finit par se révéler être une répétition du premier film.

De plus, Nolan écorche son parti pris de réalisme et de noirceur. Les véhicules de plus en plus improbables de Batman rappellent sérieusement le côté cartoon de la série précédente. Et contrairement au premier volet, il ne se donne pas la peine de justifier le costume

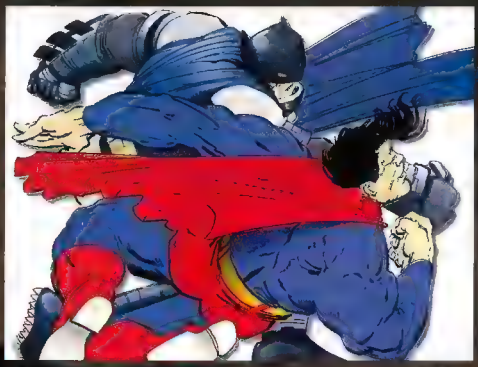
Pour donner un souffle épique à son final, Nolan glisse vers le « film de guerre » puis vers le « film catastrophe ».



moulant de sa Catwoman (la plastique de Mlle Hathaway n'est pas une excuse suffisante !).

Pour donner un souffle épique à son final, Nolan glisse vers le « film de guerre » puis vers le « film catastrophe ». Cela permet au réalisateur, avec une maestria indéniable, de nous gratifier de scènes d'action colossales où des centaines de figurants se livrent à des batailles rangées dans les rues de Gotham.

C'est un succès visuel qui se traduit par un succès au box-office. Mais Nolan termine clairement sa trilogie un niveau en dessous des précédents opus.



L'HÉRITAGE DE FRANK MILLER

Le succès de *The Dark Knight* n'est pas sans rappeler celui du comics de Frank Miller. Comme pour ce dernier, il vient récompenser la capacité qu'a eue Christopher Nolan à totalement réinventer Batman tout en respectant la mythologie du personnage. Mais les meilleures choses ont une fin et le réalisateur a clairement affirmé qu'il s'agissait du dernier volet de la saga. Il nous faut dire adieu au Chevalier Noir... jusqu'au prochain reboot.

LA RENAISSANCE DES SUPER-HÉROS DE DC COMICS

THE NEW 52 !

Lorsqu'on doit veiller à la destinée de tout un univers, et qu'en plus cet univers est peuplé de surhommes aux pouvoirs et aux origines tous plus extraordinaires et surprenants les uns que les autres, les choses ont vite tendance à se compliquer énormément. La solution ? Parfois, il vaut mieux remettre tous les compteurs à zéro.

Simplifier le monde compliqué des super-héros, c'est ce que l'éditeur DC Comics a décidé de faire en septembre 2011. Il faut dire que les choses étaient arrivées à un stade critique. Fondé en 1938 avec la création de Superman, le premier éditeur historique de comic books de super-héros n'a fait, au fil des décennies, que voir le nombre de ses créations augmenter à l'infini. Déjà, au milieu des années 80, le besoin s'était fait sentir de faciliter les choses : avec la maxi-série *Crisis on Infinite Earths*, le scénariste Marv Wolfman et le dessinateur George Pérez avaient fait leur possible pour simplifier l'univers DC, en éliminant notamment la plupart des « terres parallèles » et en ramenant tous les héros DC dans une unique réalité…

Mais un quart de siècle plus tard, force est de constater que la situation est à nouveau bien embrouillée… À l'heure où les comics peinent à conquérir un nouveau lectorat, face à la concurrence sans cesse plus importante des jaux vidéo, de la télévision et du cinéma (qui d'ailleurs ne se privent pas pour puiser leur inspiration dans leurs pages), proposer chaque mois les aventures de personnages englués dans des dizaines d'années de continuité alambiquée est un combat perdu d'avance. La décision éditoriale de frapper un grand coup est enfin prise. Le rédacteur en chef Dan Didio s'entoure de Geoff Johns, scénariste en vogue, récemment promu à des fonctions éditoriales, et de la super-star Jim Lee (*X-Men*, *WildCATS*, etc) qui apporte avec lui son univers Wildstorm. Ensemble, ils mettent en place la plus grosse révolution qu'un gros éditeur de comics ait jamais tentée.

À la fin de l'été 2011, toutes les séries DC sont donc annulées. Et dès le mois suivant, à commencer par *Justice League N°1*, l'éditeur propose 52 nouveaux titres, présentant 52 héros ou équipes de héros dans leurs premiers exploits. Toutes les stars qui ont fait le succès de DC depuis près d'un siècle sont bien sûr au rendez-vous. Le triumvirat indéboulonnable Batman - Superman - Wonder Woman en tête, mais auprès des autres « stars » telles que Flash, Green Lantern ou la Légion des Super-Héros, on voit apparaître des personnages plus récents (Mr. Terrific, Resurrection Man). Mais aussi des héros de l'univers Wildstorm (Grifter, Voodoo), et même des héros plus « horrifiques » qui avaient été auparavant accaparés par le label plus adulte, Vertigo (Animal Man, Swamp Thing).

DU NEUF AVEC DU VIEUX

Au grand dam des fans les plus conservateurs, DC n'hésite pas à effacer toute la continuité précédente, même pour ses personnages les plus fameux : Wonder Woman, elle-même, voit ses origines complètement transformées (on découvre qu'au lieu d'avoir été façonnée à partir d'un peu de glaise, elle est en fait le fruit de l'union de la Reine des Amazones et de Zeus !). Pour d'autres héros, les modifications sont moins drastiques. Les séries *Green Lantern* et *Batman*, par exemple, se vendaient encore très bien avant le tsunami New 52 : les auteurs à qui ces « familles » de titres sont confiées sont donc à peu près les mêmes qu'avant le changement, ce

qui n'empêche pas DC de frapper très fort en embauchant par exemple Greg Capullo, célèbre pour avoir longtemps illustré le *Spawn* de Todd McFarlane, pour le titre *Batman*. Un choix judicieux qui amène des milliers de lecteurs à redécouvrir les exploits de l'homme chauve-souris.

Tous les choix éditoriaux de Didio, Johns et Lee ne sont pas accueillis avec le même engouement. Ainsi Barbara Gordon, la fille du commissaire et ancienne Batgirl était devenue depuis de nombreuses années Oracle, un personnage paralysé des jambes suite à son agression par le Joker. Étant l'une des rares héroïnes majeures en fauteuil roulant, Oracle avait gagné dans le cœur des lecteurs une place toute particulière… Mais voilà que dans le New 52, Barbara Gordon retrouve l'usage de ses jambes, et son rôle original de Batgirl ! On ne peut pas vraiment parler de progression… Le nombre très restreint de personnages, et même d'auteurs féminins a lui aussi été critiqué. Quant à la tentative fièrement affichée de l'éditeur de mettre en avant les « minorités », elle se solde par un relatif échec. Les séries *Blue Beetle*, *Static Shock* et *Mr. Terrific*, qui mettaient en scène quelques-uns des héros non blancs du DC Universe, ont toutes été annulées au bout de huit mois…

LE RENOUVEAU DANS LA CONTINUITÉ

Mais ces quelques couacs ne doivent pas occulter le fait que globalement, l'opération New 52 est un succès. Le nombre de lecteurs attirés par la manœuvre a été phénoménal, et un an après, les ventes des titres sont toujours au beau fixe. Le titre *Justice League*, réalisé par la paire d'architectes Geoff Johns / Jim Lee, domine toujours les ventes, et d'excellentes surprises plus inattendues émaillent le catalogue (*Frankenstein Agent of SHADE*, *I, Vampire*). En outre, DC a, par le biais du New 52, pu faire quelques tentatives pour proposer autre chose que les sempiternels super-héros qui dominent le marché de la bande

dessinée américaine depuis… 1938 ! C'est ainsi que nous avons eu droit à un titre western (*All Star Western*, avec Jonah Hex), à une série de fantasy (*Demon Knights*, bientôt rejointe par *Swords of Fantasy*) et à deux tentatives de comics de guerre (*Men of War*, puis *GI Combat*, toutes deux annulées au bout de quelques numéros). Le grand gagnant de ces tentatives de « diversification » reste cependant l'horreur, avec le retour de grands noms comme *La Créature du Marais* ou *John Constantine* au sein de l'univers DC « classique ».

UN BILAN TRÈS POSITIF

Un an après avoir lancé ses 52 titres, DC a fêté son anniversaire en proposant 52 « numéros zéro », qui dévoilent quelques secrets de ces personnages. On touche là au paradoxe de cette opération éditoriale :

Nouveau départ réussi pour les super-héros de DC Comics.

d'un côté, les héros sont tellement connus qu'ils font partie intégrante de la culture américaine, mais d'un autre, ce sont désormais des personnages tout neufs dont on va pouvoir explorer les détails de la vie, les motivations, etc. En mêlant avec habileté toutes les (vastes) richesses accumulées au fil des décennies par des générations et des générations d'auteurs, les responsables éditoriaux de l'opération New 52 ont réussi à proposer aux lecteurs contemporains un univers riche, moderne et cohérent. La première partie du pari est réussie. Reste maintenant à pérenniser la chose, en évitant par exemple de compliquer immédiatement l'ensemble. Parmi les nouveaux titres lancés en remplacement de séries qui n'ont pas su trouver leur public, on trouve *World's Finest* et *Earth Two*, deux séries qui remettent au goût du jour le concept des terres parallèles, ces mêmes terres parallèles que *Crisis* avait effacées de la continuité en 1985… ◆

DANS LE COSTUME DU CHEVALIER NOIR

BATMAN : ARKHAM CITY

Deux ans après avoir marqué les esprits des fans du Chevalier Noir avec *Batman : Arkham Asylum*, les studios Rocksteady proposent une suite devenue culte et considérée encore aujourd'hui comme la meilleure adaptation vidéoludique d'un comic book.

Après d'un an et demi après les événements relatés dans le précédent volet sorti en 2009, *Batman : Arkham Asylum*, le joueur retrouve Gotham City et ses protagonistes dans une situation critique. Après l'émeute des « pensionnaires » de l'asile d'Arkham, Quincy Sharp, son ancien directeur s'est approprié le crédit de la capture du Joker par Batman pour se faire élire maire. Une fois à la tête de la ville, ce dernier décide, avec l'aide d'un mystérieux psychiatre nommé Hugo Strange, de confiner tous les criminels que compte Gotham dans des quartiers abandonnés, surveillés et gérés par un groupe de mercenaires appelé « Tyger ». Bien entendu, ce projet, appelé « Arkham City », ne manque pas d'éveiller la curiosité du Chevalier Noir. Ce dernier, en tant que Bruce Wayne, fait tout son possible pour faire fermer ce gigantesque centre de détention qui angoisse tous les habitants de Gotham. Mais contre toute attente, les hommes de Tyger attaquent Wayne perdant un discours et l'enferment dans Arkham City. Pour Batman, l'enquête ne fait que commencer...

LE RETOUR DU CHEVALIER NOIR

Après le succès retentissant rencontré par *Batman : Arkham Assylum*, sa suite était attendue avec impatience tant par les fans que par les critiques. Pourtant, les studios Rocksteady, chargés de développer ce petit bijou vidéoludique pour Warner Interactive ont pris tout leur temps. Bien leur en a pris . Même si les fans du Chevalier Noir ont dû ronger leur frein pendant plus de deux ans, ils furent amplement récompensés avec l'arrivée sur consoles Next Gen et sur PC de ce que beaucoup considèrent comme étant à ce jour la meilleure adaptation vidéoludique d'un comic book.
Beaucoup s'y sont risqués et tous s'y sont cassé les dents. Soit les jeux vidéo sont trop enfantins et s'adressent à un public à l'opposé des lecteurs des bandes dessinées du Chevalier Noir, soit les adaptations se révèlent trop peu fidèles au matériel originel et proposent des jeux très mal réalisés. Retranscrire l'ambiance crépusculaire, le graphisme noir et l'intrigue mature inhérents au personnage de Batman n'est pas chose aisée.

RESPECTER L'ŒUVRE

Il n'est, dès lors, pas étonnant d'apprendre que derrière ce jeu vidéo très fidèle aux comics, on retrouve une équipe de spécialistes. Une fois encore, Paul Dini a participé à l'écriture de l'intrigue du jeu vidéo. Ce génial touche-à-tout est, entre autres, auteur de comics, scénariste et producteur pour la télévision. Il s'est notamment fait connaître en participant à de nombreuses adaptations animées de comic books dont Batman (entre 1992 et 1995 avec son compère Bruce Timm aux graphismes). C'est au cours de son travail sur cette série qu'il crée d'ailleurs le personnage de Harley Quinn, la compagne inséparable du Joker, devenu l'un des plus populaires de l'univers du Chevalier Noir. Concernant les graphismes, de nombreux auteurs des studios Wildstorm ont prêté leurs talents pour fournir des dessins préparatoires. Avec ces designs, sombres et très graphiques, les développeurs du jeu ont pu retranscrire la noirceur de Gotham et proposer de

nouvelles versions des personnages incontournables de la bande dessinée originale.

ENQUÊTE ET ACTION

Outre l'intrigue du jeu, les fans des comics mettant en scène Batman retrouvent avec plaisir la plupart des personnages clés du Batverse. Doté d'une histoire principale riche, *Batman : Arkham City* propose cependant des missions annexes permettant en effet de croiser bon nombre de super-vilains ou de compagnons du Chevalier Noir. Les joueurs peuvent ainsi incarner Catwoman et Robin durant leurs pérégrinations. Et, cerise sur le gâteau, des contenus téléchargeables, disponibles en ligne, font également la part belle à Harley Quinn et Nightwing !

Proposant enfin une alternative belle et mature aux Lego Batman, *Batman : Arkham City* offre aux fans du justicier masqué un jeu vidéo sombre et prenant. Mêlant agréablement infiltration, enquête et séquences d'action spectaculaires, ce jeu vidéo est un « must-have » qui doit faire absolument partie de la ludothèque de tout amateur de bons jeux vidéo et de comics qui se respecte. Désormais, vous n'avez plus d'excuses : Gotham a besoin de vous ! ◆

Retranscrire l'ambiance crépusculaire, le graphisme noir et l'intrigue mature…

ÇA VA SECOUER !

Avec la sortie en novembre de la Wii U, Warner Interactive propose une nouvelle édition du jeu, regroupant tous les contenus précédemment sortis, plus un nouveau mode. Avec *Batman : Arkham City - Armored Edition*, vous allez en effet pouvoir incarner le Chevalier Noir équipé, comme son nom l'indique, d'une armure de combat. Cette dernière emmagasinera les coups donnés par vos adversaires et la transformera en énergie électrique. À vous, ensuite, de l'utiliser en faisant bouger votre manette au bon moment !

© Amazing Spider-Man (2012)

SOUS LE MASQUE DE L'HOMME-ARAIGNÉE

THE AMAZING SPIDER-MAN

Si Spider-Man vient de fêter son cinquantième anniversaire, il lui a fallu moins de temps pour s'imposer comme une icône culturelle. Bien que beaucoup se soient familiarisés avec son univers grâce aux films, les milliers de comics dont il est le héros et la dizaine de séries animées le mettant en scène ont largement contribué à sa renommée planétaire.

Spider-Man fait un peu partie des rares héros fondateurs du comics, soit des personnages qui semblent avoir toujours été là, et ce n'est pas loin d'être le cas ! Il apparaît pour la première fois le 15 août 1962 dans les pages du magazine *Amazing Fantasy 15*. Créé par Stan Lee au scénario et Steve Ditko aux dessins, il rencontre un succès presque immédiat qui lui permet d'obtenir sa propre série dès 1963 sous le titre *The Amazing Spider-Man*. En 1968, tout en continuant

Première apparition de l'Homme-Araignée (1963).

Stan Lee est le fondateur ou co-fondateur de nombreux super-héros de l'univers Marvel.

The Amazing Spider-Man, Marvel Comics inaugure une seconde série baptisée *The Spectacular Spider-Man*, destinée à un lectorat plus âgé. Elle est suivie en 1972 par une troisième série, *Marvel Team-Up*, dans laquelle Spider-Man est associé à d'autres héros Marvel, avant d'être remplacée en 1985 par *Web of Spider-Man*, elle-même s'effaçant pour *The Sensational Spider-Man* en 1996. Vous suivez toujours ? Alors on continue avec la quatrième série régulière, simplement titrée *Spider-Man* (1990) que lance Todd McFarlane (créateur de *Spawn*) qui signe les dessins et les scénarii. Le premier numéro reste à ce jour le plus gros succès de l'industrie du comics avec plus de 3 millions d'exemplaires vendus ! En 1992, à l'occasion du 30e anniversaire du personnage, Marvel lance *Spider-Man 2099*, une série qui met en scène un Spider-Man futuriste. Puis en octobre 2000, le scénariste Brian Michael Bendis initie la série *Ultimate Spider-Man*, une version modernisée du personnage visant à conquérir le jeune public parfois rebuté par 40 ans de continuité. Depuis, Spider-Man poursuit sa route dans sa série historique *The Amazing Spider-Man*, qui va prochainement atteindre son 700e numéro, et diverses autres

publications événementielles et séries dans lesquelles il apparaît régulièrement.

L'HOMME DERRIÈRE LE MASQUE

Spider-Man doit sa notoriété à deux facteurs : son univers particulier (méchants, personnages secondaires, ton de la série), et le fait que le lecteur peut aisément s'identifier à lui. Spider-Man est avant tout Peter Parker. Nous le découvrions adolescent en 1962 et le suivons adulte aujourd'hui. Dans l'intervalle, il a connu beaucoup d'aventures et de nombreux bonheurs et drames (mariage, morts de proches, révélations fracassantes). À chaque étape, Peter était en parfaite adéquation avec son lectorat qui pouvait se retrouver dans ses problèmes, ses questionnements, ses inquiétudes, ses réussites, ses doutes et ses combats. C'est là la clé d'un succès jamais démenti. Un succès qui ne peut que continuer à s'amplifier maintenant que le cinéma en a fait une star universelle, bien au-delà des seuls lecteurs de comics !

Spider-Man est avant tout Peter Parker. Il a connu beaucoup d'aventures et de nombreux bonheurs et drames.

50 ANS EN 5 ÉVÉNEMENTS MAJEURS

1967 • Spider-Man : No More !

Cet épisode, écrit par Stan Lee et dessiné par John Romita, Sr., est paru dans *The Amazing Spider-Man N°50*. Nous y suivons Peter Parker décidé à abandonner Spider-Man avant de comprendre qu'il ne peut pas tourner le dos à son destin. Une intrigue qui reviendra à plusieurs reprises dans les séries animées ou le film *Spider-Man 2*.

1973 • La mort de Gwen Stacy

La mort de Gwen Stacy dans *The Amazing Spider-Man N°121* fit l'effet d'un électrochoc pour les fans de comics. Victime du Bouffon Vert, qui meurt à son tour dès l'épisode suivant (du moins, nous le pensions), Gwen Stacy est le premier amour de Peter Parker. Pour beaucoup de spécialistes de l'Histoire du comic book, sa disparition marque un tournant définitif ayant donné naissance à des comics plus sombres et matures, ce qui se confirmera dans les décennies suivantes avec des auteurs comme Chris Claremont ou Frank Miller.

1984 • Secret Wars

Secret Wars est le premier crossover historique de Marvel Comics. Il rassemble une majorité de héros et de vilains qui se retrouvent dans un univers parallèle pour s'affronter sous les yeux du Beyonder, un être omnipotent. Cet événement marque durablement de nombreuses séries, dont Spider-Man, puisque c'est à cette occasion qu'il récupère son costume symbiote, costume qui allait devenir le célèbre Venom.

1994 • La Saga du Clone

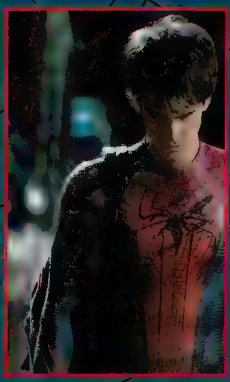
Entre 1994 et 1996, Marvel tente de relancer Spider-Man avec *La Saga du Clone* dans laquelle Peter Parker est présenté comme un clone ayant pris la place du vrai Peter Parker, qui utilise depuis longtemps le nom de Ben Reilly. Cette saga ne fut pas du goût des fans et Marvel finira par remettre les choses dans l'ordre. Depuis *La Saga du Clone* est devenue un récit apprécié, et même culte pour certains. Comme quoi…

2007 • One More Day

Au sortir du crossover *Civil War*, durant lequel Spider-Man révèle son identité secrète, Peter Parker décide de faire un pacte avec le diable Mephisto : il lui offre sa vie en échange de celle de sa Tante May (encore) mourante. En conséquence, Spider-Man se retrouve dans un monde où tout le monde a oublié qui il est en réalité, et où même sa femme Mary-Jane, qui n'est plus sa femme, ignore tout de lui !

SPIDER-MAN : SOURIEZ, VOUS ÊTES FILMÉS !

Si les films *Spider-Man* sont des francs succès, on ne peut pas dire que Spider-Man/Peter Parker y profite d'une incroyable évolution. Alors que dans les comics, nous le voyons grandir, progresser et affronter des crises intérieures parfois dramatiques, les films ne font que survoler cet aspect pour nous présenter un Spider-Man assez plat. Nous sommes loin de la complexité d'un *The Dark Knight Rises*, ce qui s'explique sans doute par le fait que Spider-Man est un personnage plus divertissant et décalé, enchaînant les calembours, en même temps que les coups qu'il donne. Mais même cela manque un peu dans les films où l'on retrouve quelques blagues sans grande conviction. Il faut alors se rendre à l'évidence : Spider-Man a plusieurs visages en fonction du support (comics, ciné, TV, jeux vidéo) ! Cependant, c'est aussi le cas du modèle papier puisqu'il est le héros de séries très sombres et adultes, et de BD dédiées aux plus jeunes lecteurs. Reste à savoir lesquelles seront vos préférées... ?



Strange COLLECTOR

TON MAGAZINE + UNE PLAQUE MÉTAL ABONNE-TOI !

4 N° POUR 30 €

FRAIS DE PORT OFFERTS

EN CADEAU, UN MUG COLLECTOR OFFICIEL MARVEL OU STRANGE

BULLETIN D'ABONNEMENT

À découper ou à photocopier et à retourner aux Éditions de Tournon, 45, rue Broca, 75005 Paris

Je désire m'abonner à **Strange Collector** au tarif de 30 €* pour 4 numéros, frais de port offerts.

Choisis ton cadeau : ❒ Mug Iron Man ❒ Mug Avengers ❒ Mug Captain America ❒ Mug Strange

Nom : ..... Prénom : ..... Date de naissance : ...../...../.....

Adresse : ..... Code postal : .....

Ville : ..... Pays : ..... Courriel : .....

Je joins mon règlement par :

❒ chèque bancaire ou postal à l'ordre des Éditions de Tournon ❒ mandat postal

Signature obligatoire :

* Frais de port offerts

Offre limitée à la France métropolitaine.

Semic Distribution - 45 rue Broca - 75005 Paris
Tel : 01 80 96 93 05

SEMIC DISTRIBUTION

WWW.SEMIC-DISTRIBUTION.COM

www.semic-distribution.com

MARVEL STEEL COVERS

(REPRODUCTION DES COUVERTURES MARVEL SUR METAL BROSSÉ EN ÉDITION LIMITÉE. REALISÉE PAR SEMIC. PRODUIT OFFICEL)

STATUES

(GENTLE GIANT, KOTOBUKIYA, DRAGON, SIDESHOW...)

SEMIC ÉDITEUR HISTORIQUE DES PUBLICATIONS MARVEL
VOUS PROPOSE DESORMAIS DE RETROUVER VOS HÉROS PRÉFÉRÉS
AU TRAVERS D'UN VASTE CATALOGUE DE PRODUITS DERIVÉS OFFICIELS.
VOUS ÊTES REVENDEUR PROFESSIONNEL ET VOUS SOUHAITEZ
PROPOSER NOS PRODUITS ? COMME DE NOMBREUSES LIBRAIRIES
ET BOUTIQUES SPÉCIALISÉES EN FRANCE, N'HESITEZ PAS, CONTACTEZ-NOUS !

MAIL : CONTACT@SEMIC-DISTRIBUTION.COM
TEL (SERVICE COMMERCIAL) : 01.46.70.66.05

BUSTES

(GENTLE GIANT, KOTOBUKIYA, SIDESHOW...)

PIN-UP

(KOTOBUKIYA, YAMATO...)

T-SHIRTS

FIGURINES EN PLOMB

(EAGLEMOSS)

FIGURINES PVC

(MONOGRAM, MARVEL SELECT, FUNKO...)

MUGS & PORTE-CLÉS

(SEMIC , MONOGRAM...)

MARVEL
TM & © 2012 MARVEL & SUBS

facebook.com/pages/Semic-Distribution

...ces personnages, noms et logos cités sur cette page sont la propriété de Marvel Comics. Tous droits réservés.

TM & © 2012 Marvel et Subs

Strange

COLLECTOR N°1

COMMANDE TES PLAQUES COLLECTOR

❒ Avengers

7,50 €

pour une plaque
(frais de port offerts)

❒ Spider-Man

Nom : ..... Prénom : ..... Date de naissance : ...../...../.....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : ..... Pays : .....

Courriel : .....@.....

Je joins mon règlement par :

❒ chèque bancaire ou postal à l'ordre des Éditions de Tournon
❒ mandat postal

Signature obligatoire :

Offre limitée à la France métropolitaine

Strange Collector N°1

À découper ou à photocopier et à retourner aux Éditions de Tournon, 45, rue Broca, 75005 Paris

CADEAU : UNE PLAQUE MÉ

Stra
COLL

BATM
The Dar

DC CO
The Ne

JEU V
Batm
Arkhan

RENOU
The Am
Spider

TOUT SUR L'UNIVERS DES

TAL COLLECTOR OFFICIELLE

MARVEL

TM & © 2012 Marvel et Subs

nge
ECTOR N°1

MAN
k Night

MICS
w 52 !

IDÉO
an :
n City

VEAU
nazing
-Man

SUPER-HÉROS !

France métro : 7,50 € • BEL : 8,50 € • DOM : 8,90 € • CH : 12 FS

L 18394 - 1 - F: 7,50 € - RD